

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian sangat berhubungan erat dengan metode. Dalam kegiatan penelitian metode merupakan cara atau prosedur yang harus dilakukan atau ditempuh dalam menyelesaikan suatu masalah. Prosedur tersebut merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2011, hlm. 53). Menurut Sutedi (2011, hlm. 53) Fungsi metode dalam kegiatan penelitian adalah untuk melancarkan pencapaian tujuan agar lebih efektif dan efisien.

Banyak metode yang dapat digunakan atau diterapkan dalam penelitian pendidikan bahasa, terutama dalam penelitian pendidikan Bahasa Jepang. Metode tersebut dapat diterapkan sesuai dengan tujuan dan jenis penelitiannya. Menurut Sutedi (2011, hlm. 54) terdapat tiga jenis metode penelitian yang dapat diterapkan yaitu penelitian sejarah, penelitian, deskriptif, dan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimental. Penelitian Eksperimental adalah penelitian eksperimen atau uji coba yang bertujuan untuk menguji efektivitas dan efisiensi pembelajaran, jika hasil dari uji coba tersebut baik, maka dapat diterapkan. Sebaliknya jika hasil uji coba tidak baik maka tidak untuk diterapkan dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011, hlm. 64). Dalam melakukan penelitian eksperimental ini penulis memanipulasi suatu stimulasi *treatment* atau kondisi-kondisi eksperimental kemudian menganalisis pengaruh yang diakibatkan atas perlakuan atau manipulasi tersebut (Zuriah, 2006, hlm. 58). Perlakuan tersebut diberikan kepada kelompok eksperimental dan akan dibandingkan dengan kelompok control yang tidak diberi perlakuan. Tujuan dari penelitian eksperimental yang dilakukan penulis adalah untuk menguji efektivitas suatu media pembelajaran yaitu penggunaan media permainan

jigsaw puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang pada jenjang SMA.

Menurut Sutedi (2011, hlm. 66-67) penelitian eksperimental memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya manipulasi terhadap variable bebas. Manipulasi yaitu memberikan *treatment* atau perlakuan yang terencana dan sistematis yang menjadi inti kegiatan eksperimen.
2. Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh. Untuk membuktikan baik tidaknya media yang sedang uji cobakan terhadap kelas eksperimen, maka perlu dibuat kelas kontrol sebagai pembandingnya.
3. Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variable bebas tadi. Agar dapat mengetahui efektivitas dari *treatment* yang telah dilakukan, maka diperlukan pengamatan secara seksama terhadap kelas eksperimen. Dan untuk mengukur hasil dari *treatment* tersebut diperlukan pula instrumen yang validitas dan reabilitas yang layak.

Sutedi (2011, hlm. 67-68) dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa langkah pokok yang harus dilakukan, antara lain sebagai berikut :

1. Peneliti menemukan suatu masalah berdasarkan pengalamannya.
2. Mengkaji literature yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
3. Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitiannya.
4. Merumuskan hipotesis penelitian
5. Menyusun rancangan penelitian eksperimental secara lengkap.
6. Melaksanakan rancangan penelitian eksperimental sesuai dengan prosedur dan rancangan yang telah ditetapkan.
7. Mengolah data yang diperoleh sesuai dengan prosedurnya.
8. Melaporkan hasil penelitian.

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu *true experiment* atau eksperimen murni. *true experiment* atau

eksperimen murni memiliki tiga kriteria utama, yaitu sebagai berikut (Setiyadi, 2006, hlm. 141):

1. Adanya Kelompok Kontrol
2. Subyek Kedua Kelompok dipilih secara acak dan penentuan kelompok control dan kelompok eksperimen juga dilakukan secara acak.
3. Tes awal biasa diberikan untuk melihat kemampuan awal dari kedua kelompok tersebut.

Jenis desain eksperimen murni atau *true experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *pretest-posttest control group design*. Dimana dalam penelitian ini terdapat dua kelompok atau dua kelas. kelas pertama disebut dengan kelas eksperimen, kelas tersebut yang mendapat perlakuan atau *treatment* dengan media permainan jigsaw puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Sedangkan kelas kedua adalah kelas control, dimana kelas ini sebagai kelas pembanding yang tidak mendapat perlakuan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Setelah itu dilakukan observasi dan pengukuran dengan memberikan tes awal yang sering disebut dengan *pre-test* pada saat sebelum perlakuan atau *treatment*, serta diakhir program perlakuan atau *post-test* untuk mengetahui perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen yang tentu saja merupakan hasil perbandingan dari kedua kelas tersebut. Desain penelitian ini mempunyai validitas internal dan eksternal yang cukup tinggi karena sumber data atau subyek dipilih secara acak. Serta dengan pemberian tes awal akan lebih meyakinkan penulis bahwa subkyek memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. (Setiyadi, 2006, hlm. 143). Berikut ini adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Pretest-Posttes Control Group Design

	Pengukuran	Perlakuan	Pengukuran
	(<i>pretest</i>)		(<i>posttest</i>)
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

Nindy Naisye Juniarti, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN JIGSAW PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

- O₁ : hasil pretest kelas eksperimen tanpa perlakuan
- O₂ : hasil posttest kelas eksperimen dengan perlakuan
- O₃ : hasil pretest kelas kontrol tanpa perlakuan
- O₄ : hasil posttest kelas kontrol dengan perlakuan
- X : perlakuan

(John W. Best 1997 dalam Zuriah, 2006, hlm. 66)

B. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Menurut Rahimah dalam skripsi Putri (2014), anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh penulis, dan menjadi dasar pijakan dalam pelaksanaan penulisan.

Penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut:

- a) Penguasaan kosakata memiliki peranan penting dalam keterampilan berbahasa.
- b) Penggunaan permainan puzzle dapat digunakan dalam pelatihan meningkatkan penguasaan kosakata.

2. Hipotesis

Secara umum, menurut Setyosari (2010, hlm. 110) hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu di uji coba.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan teknik permainan puzzle dengan pembelajaran yang tidak menggunakan teknik permainan puzzle. Selain itu, teknik permainan puzzle efektif digunakan dalam proses pembelajaran kosakata

C. Partisipan

Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA di SMA Negeri 1 Baleendah yang bertempat di Jl. RAA Wiranatakusumah No. 30 Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian dibutuhkan sumber data penelitian. Data penelitian dapat bersumber dari manusia atau buka manusia. Dan manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian. Kemudian sebagian dari populasi penelitian tersebut yang dianggap mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih menjadi subjek penelitian (Sutedi, 2011, hlm. 179).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Baleendah tahun ajaran 2015/2016 yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

2. Sampel

Sampel adalah subjek penelitian yang merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh karakter dari populasi untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011, hlm. 179). Teknik penyampelan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposif. Teknik purposif yaitu pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan penulis itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2011, hlm. 181).

Sampel dari penelitian ini adalah 12 orang dari kelas X MIA1 dan 12 orang dari kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Baleendah yang berjumlah 24 Orang dari 2 kelas berbeda. Berikut ini adalah tabel jumlah sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Populasi		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
Kelas Eksperimen	6	6	12
Kelas Kontrol	6	6	12
Σ	12	12	24

E. Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data penelitian, dibutuhkan alat bantu yang disebut dengan instrumen penelitian. Menurut Sutedi (2010, hlm. 155) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul (Zuriah, 2005, hlm. 168). Maka dari itu menyusun instrumen yang akan digunakan, merupakan langkah yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam kegiatan penelitian oleh penulis (Suharsimi Arikunto dalam Zuriah, 2005, hlm. 168).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Zuriah (2005, hlm. 184) tes adalah seperangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor. Senada dengan Sutedi (2010, hlm. 157) tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah suatu pembelajaran selesai. Dalam penelitian ini tes yang digunakan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan media permainan jigsaw puzzle dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis yang berbentuk pilihan ganda dan menjodohkan. Tes dilakukan 2x yaitu sebelum penerapan *treatment* yaitu *pre-test* dan setelah melakukan

treatment yaitu *post-test* dan sumber tes tulis yang digunakan berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penulisan Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Bentuk Soal	No. Soal
Berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam bahasa Jepang	Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat mengenai benda-benda yang ada dikelas, nama-nama ruangan yang ada disekolah, nama-nama hari beserta kegiatannya, dan macam-macam profesi.	Pemahaman dan penguasaan kosakata	Kosakata Bab 5 : Benda-benda yang ada dikelas	Pilihan Ganda	1, 2
				Mengisi Kotak	21 – 25
			Kosakata Bab 8: kata kerja, tempat di sekolah	Pilihan Ganda	3, 4, 5,
				Menjodohkan	11, 12, 13
			Kosakata Bab 11: Nama-nama hari, dan kegiatan disekolah	Pilihan Ganda	6, 7, 8
				Menjodohkan	14, 15, 16
			Kosakata Bab 18: status pekerjaan, tempat	Pilihan Ganda	9, 10
				Menjodohkan	17, 18, 19, 20

a. Glosarium Kosakata Bahasa Jepang

Dalam buku sumber yang penulis gunakan sebagai buku sumber materi yaitu buku bahasa Jepang さくら 1 terdapat banyak pola kalimat, kata kerja, kata benda, dan lain sebagainya. Namun yang penulis gunakan sebagai penelitian adalah kosakata yang terdapat pada bab 5, bab 8. Bab 11 dan bab 18. Dimana dalam bab tersebut terdapat kata benda, kata kerja, keterangan waktu, dan keterangan tempat sebagai berikut :

Tabel 3.4 Glosarium Kosakata Bahasa Jepang

No.	Kosakata	Romaji	Arti Kata	Kelas Kata	Bab
1	ほん	Hon	Buku	Kata benda	5

2	ノート	Nooto	Buku Catatan	Kata benda	
3	じしょ	Jisho	Kamus	Kata benda	
4	きょうかしょ	Kyouchasho	Buku Paket	Kata benda	
5	ふでばこ	Fudebako	Tempat Pensil	Kata benda	
6	ものさし	Monosashi	Penggaris	Kata benda	
7	えんぴつ	Enpitsu	Pensil	Kata benda	
8	ぺん	Pen	Pulpen	Kata benda	
9	ボールペン	Booru pen	Ballpoint	Kata benda	
10	けしごむ	Keshigomu	Penghapus	Kata benda	
11	かばん	Kaban	Tas	Kata benda	
12	とけい	Tokei	Jam	Kata benda	
13	これ	Kore	Ini	Kata tunjuk	
14	それ	Sore	Itu	Kata tunjuk	
15	あれ	Are	Disana	Kata tunjuk	
16	こうちょうしつ	Kouchou-shitsu	R. Kepala Sekolah	Ket. tempat	8
17	しょくいんしつ	Shokuin-shitsu	Ruang guru	Ket. tempat	
18	ほけんしつ	Hoken-shitsu	Ruang UKS	Ket. tempat	
19	としょしつ	Toshos-shitsu	Ruang perpustakaan	Ket. tempat	
20	じむしつ	Jimu-shitsu	Ruang Tata Usaha	Ket. tempat	
21	カンティーン	Kantiin	Kantin	Ket. tempat	
22	トイレ	Toire	Toilet	Ket. tempat	
23	こうてい	Koutei	Lapangan	Ket. tempat	
24	きょうしつ	Kyoushitsu	Kelas	Ket. tempat	
25	となり	Tonari	Samping	Ket. Letak	

26	まえ	Mae	Depan	Ket. Letak	
27	にちようび	Nichi-youbi	Hari minggu	Kata benda	11
28	げつようび	Getsu-youbi	Hari senin	Kata benda	
29	かようび	Ka-youbi	Hari selasa	Kata benda	
30	すいようび	Sui-youbi	Hari rabu	Kata benda	
31	もくようび	Moku-youbi	Hari kamis	Kata benda	
32	きんようび	Kin-youbi	Hari jum'at	Kata benda	
33	どようび	Do-youbi	Hari sabtu	Kata benda	
34	スピーチコンテスト	Supiichi kontesuto	Lomba pidato	Kata benda	
35	テスト	Tesuto	Tes	Kata benda	
36	ぶんかさい	Bunkasai	Festival	Kata benda	
37	ちょうれい	Choure	Upacara bendera	Kata benda	
38	じゅぎょう	Jugyou	Kelas/pelajaran	Kata benda	18
39	こうむいん	Koumuin	PNS	Kata Benda	
40	かいしゃいん	Kaishain	Karyawan Swasta	Kata Benda	
41	ぎんこういん	Ginkouin	Pegawai Bank	Kata Benda	
42	ぐんじん	Gunjin	Tentara	Kata Benda	
43	エンジニア	Enjinia	Engineer	Kata Benda	
44	けいさつかん	Keisatsukan	Polisi	Kata Benda	
45	いしゃ	Isha	Dokter	Kata Benda	
46	きょうし	Kyoushi	Guru	Kata Benda	
47	のうか	Nouka	Petani	Kata Benda	
48	りょうし	Ryoushi	Nelayan	Kata Benda	

49	しゅふ	Shufu	Ibu Rumah Tangga	Kata Benda	
50	がくせい	Gakusei	Pelajar	Kata Benda	
51	レストラン	Resutoran	Restoran	Ket. Tempat	
52	みせ	Mise	Toko	Ket. Tempat	

2. Non Tes

Pengumpulan data dalam kegiatan penelitian kependidikan tidak hanya dapat diperoleh melalui teknik tes, namun dapat diperoleh pula melalui teknik non tes. Seperti yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan teknik angket. Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberikan sederet pertanyaan tertulis yang telah disusun dan diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi (Faisal dalam Sutedi, 2010, hlm. 164). Tujuan dari angket penelitian ini adalah untuk mengetahui respon atau kesan dari responden yaitu kelas eksperimen yang mendapat *treatment* tentang penerapan media permainan jigsaw puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Menurut dari sifat keleluasaan responden dalam memberikan jawaban, angket yang digunakan oleh penulis adalah angket tertutup dimana angket yang jawabannya sudah disediakan oleh penulis (Faisal dalam Sutedi, 2010, hlm. 164).

Berikut merupakan kisi-kisi dalam penulisan angket :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pembuatan Angket Penelitian

No	Kategori Pertanyaan	Indikator	No. Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1	Kesan Siswa	Mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1 - 4	4

2	Media Permainan <i>Jigsaw Puzzle</i>	Mengetahui pengetahuan siswa mengenai media permainan <i>Jigsaw Puzzle</i>	5 & 6	2
		Mengetahui kesan siswa terhadap media permainan <i>Jigsaw Puzzle</i>	7- 11	5

F. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka harus dilakukan uji kelayakan instrumen. Uji kelayakan instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut memenuhi kualifikasi atau aturan yang telah ditentukan agar menghasilkan data yang akurat serta dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Sutedi (2011, hlm. 157) instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Validitas suatu alat ukur berkenaan dengan ketepatan apa yang sedang diukurnya, sedangkan reabilitas merupakan keajegan atau kepercayaan dengan kata lain kapanpun dan dimanapun instrumen penelitian tersebut digunakan, maka akan tetap menunjukkan hasil yang sama, dan jika terdapat perbedaan, tidak menunjukkan perbedaan yang sama.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menguji kelayakan instrumen penelitian yaitu salah satunya dengan *expert judgement*. *Expert judgement* yaitu melakukan konsultasi atau meminta saran kepada seseorang yang lebih ahli seperti kepada dosen, selain dosen pembimbing atau guru pengampu mata pelajaran. Selain *expert judgement*, dapat dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus statistic dan lain sebagainya.

Uji kelayakan instrumen yang dilakukan terhadap instrumen tes dalam penelitian ini yaitu dengan *expert judgement*, melakukan konsultasi

atau meminta saran kepada salah satu dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jepang yaitu kepada Dr. Herniwati, S.Pd, M.Hum. Instrumen tes penelitian ini tidak dihubungkan dengan tes lainnya, karena diasumsikan tak ada yang setara dalam segi materi, ataupun kesamaan kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan materi dalam penelitian ini hanya terdapat dikelas yang dijadikan sampel, sedangkan dikelas reguler yang lainnya tidak dipelajari.

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Awal (Persiapan)

Langkah awal yang harus dilakukan dalam penelitian ini terbagi dalam beberapa langkah kegiatan yaitu :

- a. Membuat proposal penelitian
- b. Mengajukan surat perizinan penelitian ke SMA Negeri 1 Baleendah guna mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah.
- c. Melakukan observasi atau pengamatan di SMA Negeri 1 Baleendah
- d. Menentukan populasi dan sampel penelitian berdasarkan observasi
- e. Menentukan materi yang akan diberikan disetiap pertemuannya
- f. Mengumpulkan alat-alat atau bahan yang dibutuhkan sebagai media yang akan diajarkan seperti gambar untuk *jigsaw puzzle* dan lain-lain.
- g. Membuat instrumen penelitian
- h. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan penelitian.
- i. Menguji kelayakan instrumen penelitian melalui *expert judgement*
- j. Menentukan waktu penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Pemberian soal *Pre-test* kepada kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- b) Melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan jigsaw puzzle sebagai proses drill pada kelas eksperimen sebanyak empat kali pertemuan. Adapun paparan kegiatan pada saat menerapkan perlakuan atau *treatment* kepada kelas eksperimen sebagai berikut :
 - 1) Penjelasan materi dan pembentukan kelompok. Pada mulanya penulis menyampaikan informasi gambaran umum materi atau kosakata yang akan dipelajari. Setelah itu dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam satu kelompok terdapat tiga orang.
 - 2) Penjelasan aturan dan tatacara permainan. Setiap kelompok mendapat satu papan *jigsaw puzzle*. Setiap kelompok harus bekerjasama dan berlomba menyusun rangkaian puzzle secepat mungkin. Ketika menyusun kepingan *jigsaw puzzle* setiap siswa ditugaskan untuk menghafal satu kosakata yang berbeda. Kelompok pertama yang menyelesaikan permainan *jigsaw puzzle*, kelompok tersebutlah yang menjadi pemenangnya dan dapat menyebutkan kosakata manapun lalu kelompok yang selanjutnya tidak boleh mengulang kosakata yang sama. Cara menyusun puzzle tersebut yaitu pada papan puzzle terdapat *clue* atau



petunjuk berupa gambar kosakata yang terdapat pada kepingan *jigsaw puzzle* seperti gambar dibawah ini :

Gambar 3.1 Papan *Jigsaw Puzzle*

- 3) Penilaian dan evaluasi. Sebagai timbal balik atau feedback dari kegiatan telah



yang

dilakukan, penulis memberikan penilaian dan evaluasi terhadap hal-hal yang telah dipelajari oleh siswa.

Gambar 3.2 Gambar *jigsaw puzzle* yang telah selesai disusun

- c) Melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang tanpa menggunakan media permainan *jigsaw puzzle* pada kelas control sebanyak empat kali pertemuan. Untuk kelas control pembelajaran kosakata dilakukan dengan metode ceramah serta dibantu dengan menampilkan gambar melalui *Microsoft power point*.
- d) Pemberian soal *post-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan *jigsaw puzzle* dan metode ceramah.
- e) Pemberian angket kepada kelas eksperimen, untuk mengetahui kesan terhadap penggunaan media permainan *jigsaw puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin/6 Juni 2016	15.00 – 16.00	Melakukan <i>pre-test</i>
2.	Sabtu/11 Juni 2016	14.00 – 15.00	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-1
3.	Selasa/14 Juni 2016	14.45 – 15.30	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-2
4.	Selasa/21 Juni 2016	13.00 – 14.00	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-3
5.	Sabtu/25 Juni 2016	14.00 – 15.30	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-4 dan <i>post-test</i>

3. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir atau pengambilan kesimpulan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan pemeriksaan terhadap data yang telah terkumpul
- b. Pengolahan data statistic (Tes dan Angket)
- c. Menganalisis data
- d. Menarik kesimpulan dari hasil analisis data penelitian

H. Analisis Data

1. Tehnik Analisis Data Statistik

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengolahan data statistik komparansional. Menurut Sutedi (2011, hlm. 228) Statistik komparasional digunakan untuk

menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengolahan data statistik komparasional yang bertujuan untuk menjelaskan ada-tidaknya perbedaan hasil evaluasi dari pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan puzzle dan yang menggunakan metode konvensional serta pengaruh teknik permainan puzzle terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Salah satu rumus statistik yang bisa digunakan yaitu dengan uji *t-test* (uji t tabel).

Menurut Sutedi (2011, hlm. 230-232) langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari t hitung antara lain sebagai berikut :

- a. Membuat tabel persiapan (Menentukan variable X dan Y)

Tabel 3.7 Tabel Persiapan Untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

No.	X	Y	x	Y	x^2	y^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1						
Σ						
M						

Keterangan :

Kolom (1) diisi dengan nomor urut sesuai dengan jumlah sampel

Kolom (2) diisi dengan nilai atau skor yang diperoleh kelas eksperimen

Kolom (3) diisi dengan nilai atau skor yang diperoleh kelas kontrol

Kolom (4) Deviasi dari nilai X

Kolom (5) Deviasi dari nilai Y

Kolom (6) diisi dengan nilai hasil pengkuadratan dari nilai-nilai pada kolom (4)

Kolom (7) diisi dengan nilai hasil pengkuadratan dari nilai-nilai pada kolom (5)

Σ : Jumlah total dari setiap kolom

M : Mean, jumlah rata-rata setiap kolom

- b. Mencari mean kedua variable dengan rumus berikut,

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

Keterangan :

M_x : rata-rata nilai variabel X

Σ_x : jumlah nilai variabel X

N_1 : jumlah sampel variabel X

M_y : rata-rata nilai variabel Y

Σ_y : jumlah nilai variabel Y

N_2 : jumlah sampel variabel Y

- c. Mencari standar deviasi dari variable X dan Y dengan rumus berikut,

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

Sd_x : standar deviasi variabel X

Sd_y : standar deviasi variabel Y

- d. Mencari standar error mean kedua variable tersebut dengan rumus berikut,

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x : standar eror rata-rata nilai variabel X

SEM_y : standar eror rata-rata nilai variabel Y

- e. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y, dengan rumus berikut,

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_{xy} : standar error perbedaan rata-rata nilai variabel X dan Y

- f. Mencari nilai t hitung dengan rumus berikut,

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_o : nilai t hitung yang dicari

M_x : mean variabel X

M_y : mean variabel Y

SEM_{x-y} : Standar error perbedaan mean x dan mean y

- g. Memberikan intepretasi dengan terhadap nilai t hitung tersebut,
 Merumuskan hipotesis kerja (H_k): *terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y*;
 Merumuskan hipotesis nol (H_o): *tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y*;
 h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t tabel dengan rumus berikut,

$$db = (N_1 - N_2) - 1$$

2. Analisis Data Angket

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis data angket untuk mengetahui kesan siswa terhadap penggunaan media permainan *jigsaw puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Analisis data angket ini dilakukan dengan cara menghitung persentase setiap soal kemudian mengintepretasikannya dengan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase jawaban

f : frekuensi jawaban responden

n : jumlah responden

Berikut merupakan paparan penafsiran untuk menginteprtasikan persentase hasil pengolahan data angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.8 Penafsiran Hasil Data Angket

Interval	Keterangan
0.00%	Tak seorangpun
01.00% - 05.00%	Hampir tidak ada
06.00% - 25.00%	Sebagian kecil
26.00% - 49.00%	Hampir setengahnya
50.00%	Setengahnya
51.00% - 75.00%	Lebih dari setengahnya
76.00% - 95.00%	Sebagian besar
96.00% - 99.00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2010, hlm. 40-41)